Mastère Spécialisé

Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos

tech université technologique

VISIT…

LANZAROTE Caliente.com



Mastère Spécialisé

Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos

Modalité: **En ligne**

Durée: **12 mois**

Diplôme: **TECH Université Technologique**

Heures de cours: **1.500 h.**

Accès au site: www.techtitute.com/fr/jeuxvideos/master/master-crypto-gaming-economie-blockchain-jeux-videos

Sommaire

01
Présentation
page 4

02
Objectifs
page 8

03
Compétences
page 14

04
Direction de la formation
page 18

05
Structure et contenu
page 22

06
Méthodologie
page 32

07
Diplôme
page 40

01

Présentation

La *Blockchain*, les NFT et les crypto-monnaies sont appelés à être la grande révolution future des jeux vidéos. De grandes entreprises comme Ubisoft ou Square Enix n'ont pas ignoré le potentiel de ces nouvelles technologies, réalisant des investissements importants et s'engageant à ouvrir la voie à de futurs projets offrant de grandes possibilités. Cela ouvre un excellent champ de spécialisation pour les professionnels du jeu vidéo, car ceux qui ont les connaissances les plus avancées et les mieux établies en matière de *Crypto-Gaming* auront un avantage concurrentiel considérable pour même diriger le développement des jeux vidéo du futur. Élaboré par un panel d'experts du monde de l'Économie *Blockchain*, ce programme présente les clés, les informations et les connaissances les plus importantes pour se positionner en tant que grand spécialiste du *Crypto-Gaming*. Le tout avec l'avantage supplémentaire d'être 100% en ligne et compatible avec toutes sortes de responsabilités professionnelles ou personnelles.





Soyez le futur des jeux vidéo grâce aux opportunités qui s'ouvriront à vous en maîtrisant la Blockchain, le NFT et le Crypto-Gaming avec ce programme"

L'influence de la *Blockchain* et des nouvelles économies virtuelles autour des crypto-monnaies, des NFT et autres actifs se fait déjà sentir dans presque tous les secteurs. À tel point que même Facebook a changé son nom en Meta pour refléter un pari sûr et fiable sur l'avenir dans le Metaverse. Les jeux vidéo ne sont pas étrangers à ces changements et les grandes entreprises commencent à manifester un intérêt croissant pour un domaine promis à un bel avenir.

Les systèmes gamifiés tels que Alien Worlds, R-Planet ou Axie Infinity ne sont qu'un échantillon du potentiel et de l'attrait que ces jeux vidéo génèrent pour les gens du monde entier. Le professionnel du *gaming* qui possède une compréhension globale du marché des crypto-monnaies, des systèmes NFT, Metaverse et *Blockchain* détiendra les compétences nécessaires pour diriger les grands titres du futur ou même créer les leurs dans un environnement d'entrepreneuriat exceptionnel.

C'est précisément avec cette motivation qu'a été créé ce Mastère Spécialisé de TECH, qui rassemble les avancées, les outils et la théorie les plus avancés liés au *Crypto-Gaming*. Un panel de professionnels expérimentés dans les projets *Blockchain* et la création d'économies gamifiées a développé 10 modules de connaissances complètes avec lesquels vous pourrez plonger dans les variables économiques gamifiées, l'analyse des crypto-monnaies, le NFT, *DeFi*, la *Blockchain* et bien d'autres domaines essentiels pour tout spécialiste du jeu vidéo qui souhaite se spécialiser.

De plus, l'étudiant a l'avantage de pouvoir répartir la charge de cours comme il le souhaite. TECH a exclu la nécessité de cours présentiels et d'horaires fixes pour étudier, et offre une flexibilité totale pour combiner ce programme avec tout type d'activité contraignante, que ce soit au niveau personnel ou professionnel. Les contenus peuvent être téléchargés depuis la classe virtuelle sur n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet, ce qui vous permet de les étudier depuis le confort de votre tablette, de votre ordinateur ou même de votre smartphone de votre choix.

Ce **Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- Le développement d'études de cas présentées par des experts en crypto-monnaies, *Blockchain* yet jeux vidéos
- Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Tout le matériel didactique auquel vous aurez accès vous servira de guide de référence dans vos projets de Crypto-Gaming, qu'ils soient de votre propre initiative ou dans l'une des grandes sociétés de jeux vidéo"

Ne manquez pas cette occasion unique d'accéder à un matériel moderne et complet, adapté à la fois aux défis actuels du Crypto-Gaming et aux opportunités imminentes de succès"

Étudiez en profondeur les différentes stratégies et méthodes permettant de tirer le meilleur parti de la technologie Blockchain et du minage de crypto-monnaies dans des environnements gamifiés.

Sautez le pas et spécialisez-vous dès maintenant dans les technologies qui définiront le futur des jeux vidéo dans les prochaines années.

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entrainer dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

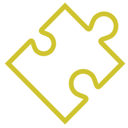


02 Objectifs

Le monde des crypto-monnaies et de la *Blockchain* la nécessité de disposer des derniers développements dans cet environnement devient essentielle pour atteindre un grand statut professionnel. Par conséquent, ce programme ne se concentre pas seulement sur la théorie elle-même, mais se plonge dans l'analyse des principaux atouts et réussites du *Crypto-Gaming* afin d'offrir une contextualisation unique et un aperçu pratique. Ainsi, l'objectif de ce programme est de fournir aux professionnels du jeu vidéo les outils et les techniques avec lesquels ils pourront surmonter les difficultés de l'Économie de la *Blockchain*, actuelles et futures, avec une expertise et des connaissances perfectionnées.



Vous pourrez rejoindre et diriger la plus prestigieuse les projets Crypto-Gaming les plus prestigieux dans des entreprises de premier plan telles que Square Enix, Electronic Arts ou Ubisoft, qui possèdent déjà un grand intérêt pour cette technologie"



Objectifs généraux

- Identifier systématiquement, en profondeur et dans ses parties, le fonctionnement de la technologie *Blockchain*, en développant comment ses avantages et inconvénients sont liés au fonctionnement de son architecture
- Contraster les aspects de la *Blockchain* avec les technologies conventionnelles utilisées dans les diverses applications auxquelles la technologie *Blockchain* a été appliquée
- Analyser les principales caractéristiques de la finance décentralisée dans le contexte de l'économie *Blockchain*
- Établir les caractéristiques fondamentales des *Tokens* non fongibles, leur fonctionnement et leur déploiement depuis leur apparition jusqu'à aujourd'hui
- Comprendre le lien entre les NFT et la *Blockchain* et examiner les stratégies pour générer et extraire de la valeur des *Tokens* non fongibles
- Exposer les caractéristiques des principales crypto-monnaies, leur utilisation, leurs niveaux d'intégration à l'économie mondiale et les projets de gamification virtuelle





Objectifs spécifiques

Module 1. *Blockchain*

- Identifier les composantes de la technologie *Blockchain*
- Déterminer les avantages de la *Blockchain* dans les projets d'entrepreneuriat
- Sélectionnez les types de réseaux ad hoc. avec les objectifs proposés lors de la planification d'un projet d'économie gamifiée
- Choisir et gérer un *Wallet* (Digital Wallet)

Module 2. *DeFi*

- Acquérir les compétences nécessaires pour utiliser les projets basés sur le *DeFi*
- Identifiez les avantages que la finance décentralisée offre à l'économie gamifiée
- Identifier les différents niveaux de risque qui peuvent être pris dans l'utilisation du *DeFi*
- Décrire comment les marchés décentralisés constituent des applications dans le cadre du *DeFi*
- Identifier les éléments pertinents pour le secteur de l'économie du jeu vidéo

Module 3. NFT

- Exploitation de nouvelles NFT
- Déterminer les propriétés de la NFT
- Élaborer des stratégies d'innovation basées sur la technologie NFT
- Introduire la NFT dans l'économie du jeu vidéo
- Comprendre le fonctionnement du système minier NFT dans l'économie du jeu vidéo
- Identifier la valeur d'une NFT sur le marché
- Employer des stratégies de valorisation des NFTs

Module 4. Analyse des crypto-monnaies

- Discriminer les crypto-monnaies qui conviennent le mieux à de futures entreprises
- Faire des estimations comportementales des crypto-monnaies
- Interpréter les hausses et les baisses des crypto-monnaies
- Établissement de critères pour la sélection des *Stablecoins*

Module 5. Réseaux

- Discriminer la sélection des réseaux optimaux pour les objectifs proposés dans une future entreprise, à travers les exemples d'utilisation et les principales caractéristiques de chacun d'entre eux
- Comprendre le fonctionnement des réseaux et élaborer une stratégie autour d'eux
- Élaborer des plans pour améliorer l'accessibilité des réseaux au niveau des utilisateurs

Module 6. Metaverse

- Analyser la forme immersive du jeu à travers l'analyse des coûts, des ressources technologiques et des objectifs futurs de l'entreprise
- Catégoriser les espaces d'un Metaverse en fonction de leur place dans le système économique
- Formuler des emplois liés au système économique du Metaverse
- Administrer les systèmes de *Landing* dans un Metaverse

Module 7. Plateformes externes

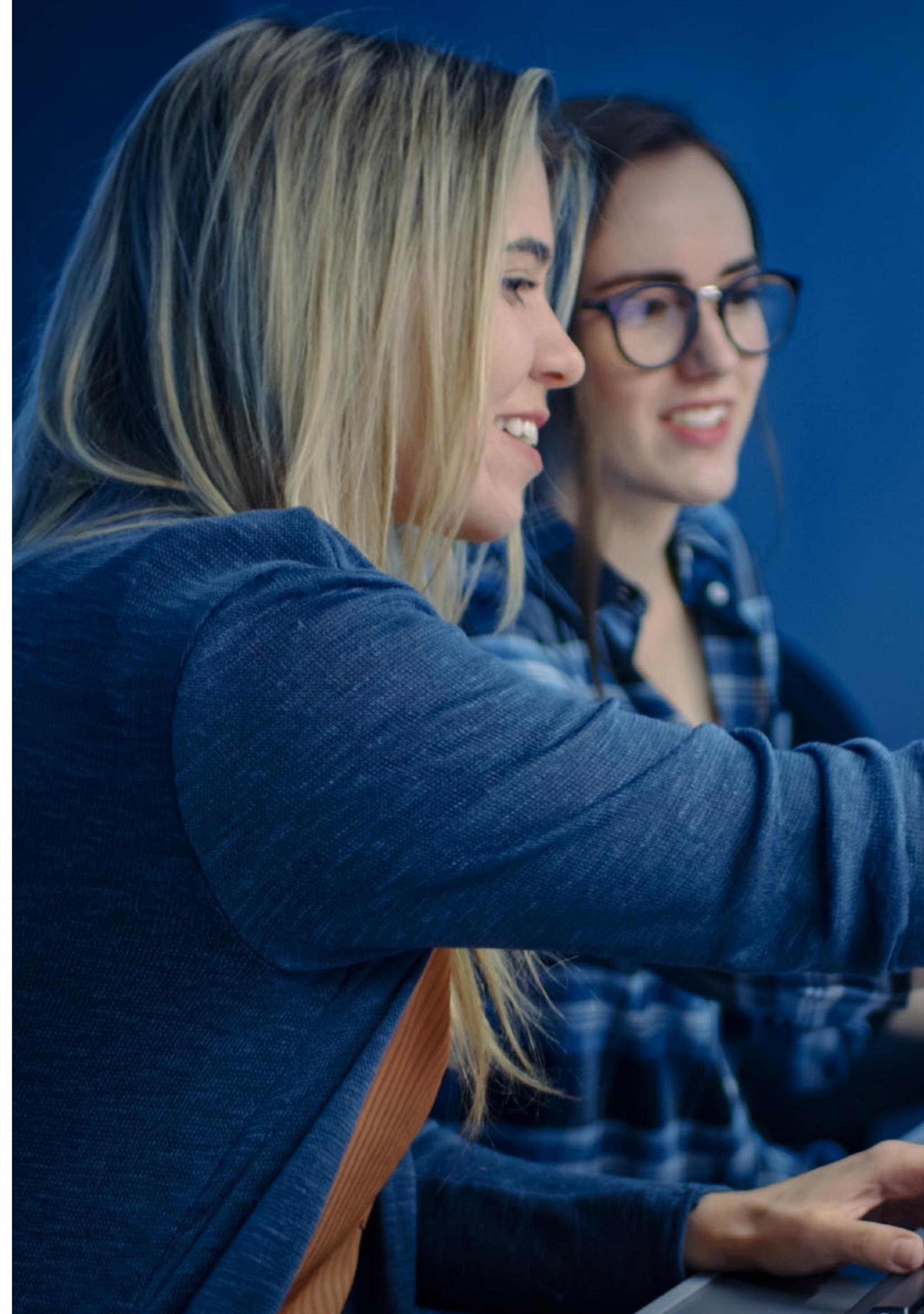
- Connaître les outils des principales plateformes qui proposent des services liés aux crypto-monnaies, à la *Blockchain*, aux économies décentralisées et aux NFT
- Utilisation de plateformes externes pour augmenter la génération de valeur au sein d'un projet de jeu de *Blockchain*
- Comprendre le fonctionnement des *DEX*

Module 8. Analyse des variables dans les économies gamifiées

- Catégoriser les éléments d'un jeu en fonction de leur incidence sur l'économie finale du jeu
- Identifier dans quelle mesure les variables économiques d'un jeu entrent dans leur catégorie
- Comprendre les relations proportionnelles et inversement proportionnelles entre deux ou plusieurs variables économiques

Module 9. Systèmes économiques ludiques

- Construire une économie du jeu
- Développer un environnement économique durable à long terme
- Décrire les points critiques de l'économie de la *Blockchain* dans un projet d'entrepreneuriat
- Identifier comment se comporte le réseau d'éléments qui constituent le système économique d'un jeu basé sur la *Blockchain*
- Orienter l'économie d'un jeu en fonction des objectifs de rentabilité proposés



Module 10. Analyse des jeux vidéo *Blockchain*

- Discerner les stratégies économiques qui ont montré la plus grande stabilité et rentabilité dans les projets actuels du marché
- Identifier les marges de stabilité et de rentabilité dans les projets d'économie gamifiée
- Maîtriser les tendances du marché des jeux *Blockchain* en fonction de la participation, de la stabilité et de la rentabilité

> *Grâce à la méthodologie pédagogique de TECH, vous surmonterez tous les objectifs proposés dans le programme, en améliorant votre compréhension et votre utilisation du Crypto-Gaming au fur et à mesure de votre progression dans chaque module"*

03

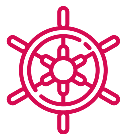
Compétences

Les nouvelles technologies de la *Blockchain*et des crypto-monnaies exigent un haut niveau de spécialisation et d'expertise de la part du professionnel du jeu vidéo C'est pourquoi l'orientation pratique de cette qualification met particulièrement l'accent sur les compétences à développer pour non seulement comprendre et appréhender les environnements *Blockchain* gamifiés, mais aussi pour savoir les adapter à une multitude de scénarios, en utilisant toutes les dernières ressources cryptographiques. Ainsi, le diplômé pourra travailler avec aisance dans des projets simples et complexes liés au *Crypto-Gaming*, en étant capable d'assumer les rôles les plus importants au sein des équipes de travail.





Vous disposerez des outils, des connaissances et des compétences techniques nécessaires pour devenir un membre indispensable de toute équipe de développement de Crypto-Gaming"



Compétences générales

- Comprendre la nature révolutionnaire de la *Blockchain* et planifier les objectifs entrepreneuriaux en conséquence
- Identifier le potentiel et les avantages du modèle *DeFi* pour de futures entreprises, tout en reconnaissant les principales différences avec d'autres modèles économiques
- Analyser la relation et les moyens de mettre en œuvre de *Tokens* non fongibles avec les économies gamifiées
- Comprendre le fonctionnement et la composition du Metaverse
- Prévoyez des moyens d'intégrer des plateformes *Blockchain* externes dans le projet de gamification



Prenez vos compétences professionnelles à un nouveau niveau en étudiant les plus grandes réussites du Crypto-Gaming, qui incluent Axie Infinity, Splinterlands et les mondes extraterrestres"







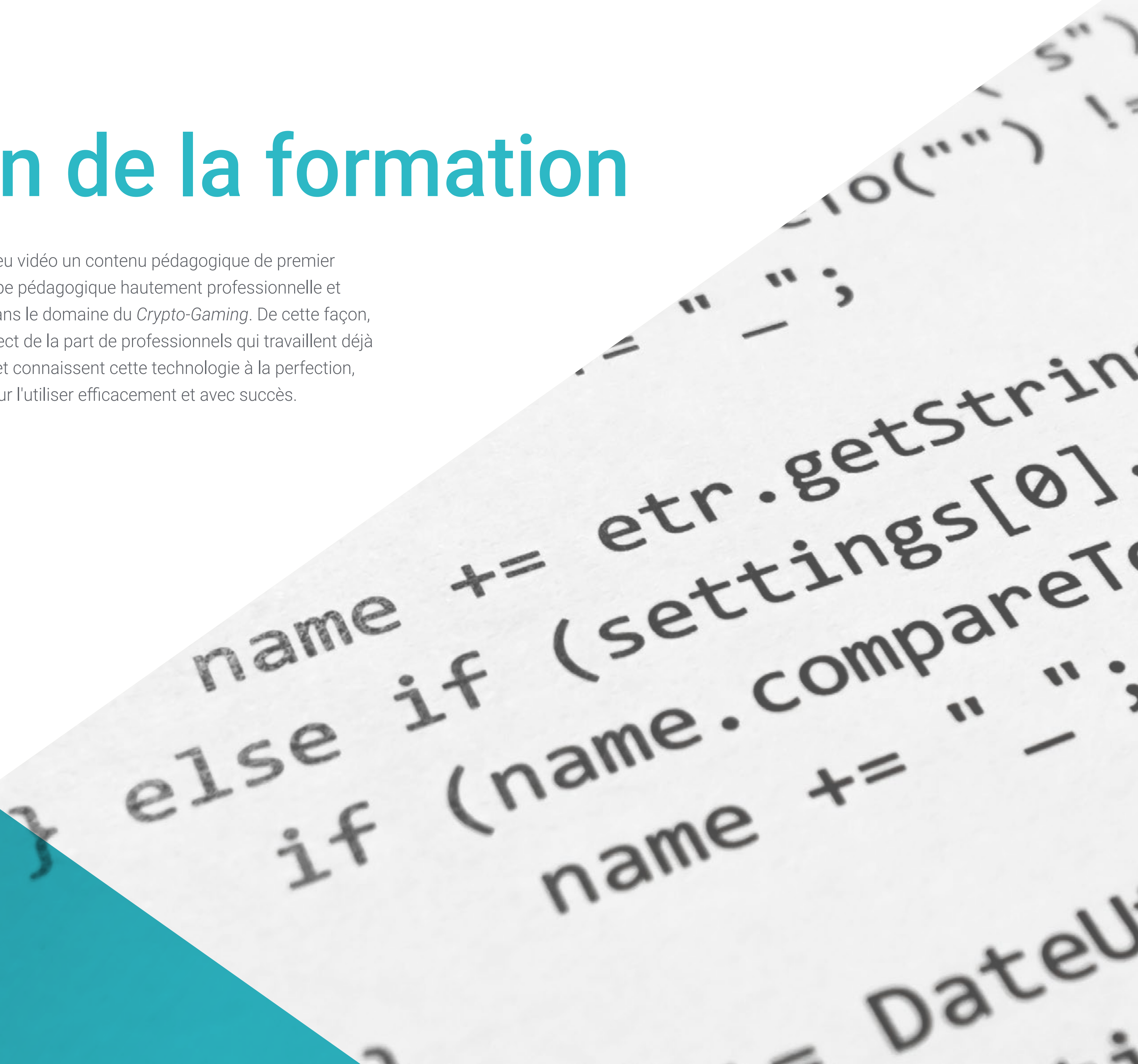
Compétences spécifiques

- Évaluation des niveaux de risque dans les projets *DeFi*
- Les stratégies de prêt et de *trading* de *DeFi*
- Comprendre les différentes manières de construire un espace virtuel décentralisé et analyser les opportunités économiques liées à ce phénomène commercial.
- Établir les différences entre le Bitcoin et les *Altcoins*
- Diagnostiquer le degré d'utilité des plateformes externes dans un projet donné de gamification de la Blockchain
- Différencier le niveau d'impact des différentes variables dans les économies gamifiées
- Identifier les types d'actifs dans la création d'une économie gamifiée
- Établir des économies à partir de variables économiques gamifiées et générer des économies durables à long terme
- Analyser les chances de succès d'un système économique à partir de l'étude de son économie interne
- Sélectionner des projets dont les caractéristiques sont similaires à l'entreprise comme objet d'étude et de validation des stratégies futures pour générer de la rentabilité et de la valeur dans les actifs numériques

04

Direction de la formation

Afin de fournir aux professionnels du jeu vidéo un contenu pédagogique de premier ordre, TECH s'est appuyé sur une équipe pédagogique hautement professionnelle et aux compétences pluridisciplinaires dans le domaine du *Crypto-Gaming*. De cette façon, l'étudiant recevra un enseignement direct de la part de professionnels qui travaillent déjà dans des environnements *Blockchain* et connaissent cette technologie à la perfection, en fournissant les clés nécessaires pour l'utiliser efficacement et avec succès.



Bénéficiez d'un tutorat totalement personnalisé en fonction de vos centres d'intérêt, en ayant un contact direct avec le corps enseignant de ce Mastère Spécialisé"

Direction



M. Olmo Cuevas, Alejandro

- Fondateur de Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- Fondateur du projet Niide
- Game designer et spécialiste en économie de la *Blockchain* pour les jeux vidéo
- Écrivain de fiction fantastique et de poésie en prose



Professeurs

M. Gálvez González, Danko Andrés

- Conseiller commercial dans Niide, un projet d'économie gamifiée *Blockchain*
- Programmeur HTML et CCS dans les projets de didactique de l'apprentissage
- Responsable des ventes Movistar et Virgin Mobile
- Licence en Éducation à l'Universidad de Playa Ancha de Sciences de l'Éducation

M. Olmo Cuevas, Víctor

- Cofondateur, concepteur et économiste de jeux chez Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- Web designer et joueur professionnel de jeux vidéo
- Joueur professionnel de Poker en ligne et enseignant
- Concepteur graphique chez Arvato Services Bertelsmann
- Analyste de projet et investisseur dans la scène des jeux Crypto Play to Earn
- Technicien de laboratoire chimique
- Designer graphique

Mme Galvez Gonzalez, Maria Jesus

- Conseillère de Dideco et responsable du département de la femme de la municipalité d'El Tabo
- Enseignant à l'Institut Professionnel AIEP
- Responsable du département social de la municipalité d'El Tabo
- Diplômée en Travail Social à l'Université de Saint Thomas
- Master en Gestion Stratégique des Personnes et Gestion des Talents Humains dans les Organisations
- Diplômée en Économie Sociale à l'Université de Santiago du Chili

05

Structure et contenu

Étant donné que le *Crypto-Gaming* et les technologies qui y sont liées sont complexes, TECH s'est appuyé sur la méthodologie d'enseignement la plus performante pour développer tous les contenus de ce programme, le *Relearning*. Cela signifie que les concepts théoriques et pratiques les plus importants sont réitérés tout au long du diplôme, ce qui permet un apprentissage beaucoup plus facile et direct pour le professionnel du jeu vidéo.





La bibliothèque de contenus à laquelle vous aurez accès comporte de nombreuses vidéos détaillées et des études de cas réels pour vous aider à contextualiser tous les sujets abordés"

Module 1. *Blockchain*

1.1. *Blockchain*
- 1.1.1. *Blockchain*
- 1.1.2. La nouvelle économie de la *Blockchain*
- 1.1.3. La décentralisation comme fondement de l'économie *Blockchain*

1.2. Technologies de la *Blockchain*
- 1.2.1. Chaîne de blocs Bitcoin
- 1.2.2. Processus de validation, puissance de calcul
- 1.2.3. *Hash*

1.3. Types de *Blockchain*
- 1.3.1. Chaîne publique
- 1.3.2. Chaîne privée
- 1.3.3. Chaîne hybride ou fédérée

1.4. Types de réseaux
- 1.4.1. Réseau centralisé
- 1.4.2. Réseau distribué
- 1.4.3. Réseau décentralisé

1.5. *Smart Contracts*
- 1.5.1. *Smart Contract*
- 1.5.2. Processus de génération d'un *Smart Contract*
- 1.5.3. Exemples et applications de *Smart Contract*

1.6. *Wallets*
- 1.6.1. *Wallets*
- 1.6.2. Utilité et importance d'un Wallet
- 1.6.3. *Hot & Cold Wallet*

1.7. Économie de la *Blockchain*
- 1.7.1. Avantages de l'économie de la *Blockchain*
- 1.7.2. Niveau de risque
- 1.7.3. *Gas Fee*

1.8. Sécurité
- 1.8.1. Révolution des systèmes de sécurité
- 1.8.2. Transparence absolue
- 1.8.3. Attaques sur la *Blockchain*

1.9. Tokénisation
- 1.9.1. *Tokens*
- 1.9.2. Tokénisation
- 1.9.3. Modèles tokénisés

1.10. Aspect juridique
- 1.10.1. Comment l'architecture affecte-t-elle la capacité de régulation?
- 1.10.2. Jurisprudence
- 1.10.3. Législation actuelle sur les *Blockchain*

Module 2. *DeFi*

2.1. *DeFi*
- 2.1.1. *DeFi*
- 2.1.2. Origine
- 2.1.3. Critiques

2.2. Décentralisation du marché
- 2.2.1. Avantages économiques
- 2.2.2. Création de produits financiers
- 2.2.3. Prêts *DeFi*

2.3. Composants *DeFi*
- 2.3.1. Couche 0
- 2.3.2. Couche de protocole logiciel
- 2.3.3. Couche d'application et couche d'agrégation

2.4. Les échanges décentralisés
- 2.4.1. Échange de *Tokens*
- 2.4.2. Ajout de liquidités
- 2.4.3. Élimination des liquidités

2.5. Marchés *DeFi*
- 2.5.1. MarkerDAO
- 2.5.2. Marché des prédictions Argus
- 2.5.3. Ampleforth

2.6. Clés
- 2.6.1. *Yield Farming*
- 2.6.2. Mine de liquidités
- 2.6.3. Composabilité



2.7. Différences avec d'autres systèmes
 2.7.1. Traditionnel
 2.7.2. *Fintech*
 2.7.3. Comparaison
2.8. Risques à prendre en compte
 2.8.1. Une décentralisation incomplète
 2.8.2. Sécurité
 2.8.3. Erreurs d'utilisation
2.9. Applications *DeFi*
 2.9.1. Prêts
 2.9.2. *Trading*
 2.9.3. Produits dérivés
2.10. Projets en cours de développement
 2.10.1. AAVE
 2.10.2. DydX
 2.10.3. *Money on Chain*

Module 3. NFT

3.1. NFT
 3.1.1. NFT
 3.1.2. Associer les NFTs et la *Blockchain*
 3.1.3. Création de NFTs
3.2. Créer une NFT
 3.2.1. Design et contenu
 3.2.2. Génération
 3.2.3. *Métadonnées* et *Freeze Metadata*
3.3. Options de vente NFT dans les économies gamifiées
 3.3.1. Vente directe
 3.3.2. Vente aux enchères
 3.3.3. *Whitelist*
3.4. Étude de marché NFT
 3.4.1. Opensea
 3.4.2. Immutable *Marketplace*
 3.4.3. Gemini

3.5. Stratégies de monétisation des NFT dans les économies gamifiées
 3.5.1. Valeur d'usage
 3.5.2. Valeur esthétique
 3.5.3. Valeur réelle
3.6. Stratégies de monétisation des NFT dans les économies gamifiées: minage
 3.6.1. Minage de NFT
 3.6.2. *Merge*
 3.6.3. *Burn*
3.7. Stratégies de monétisation des NFTs dans les économies gamifiées: consommables
 3.7.1. NFT consommable
 3.7.2. Enveloppes de NFT
 3.7.3. Qualité de NFT
3.8. Analyse des systèmes de gamification basés sur la NFT
 3.8.1. Alien Worlds
 3.8.2. Gods Unchained
 3.8.3. R-Planet
3.9. La NFT en tant qu'investissement et incitation au travail
 3.9.1. Privilèges de participation aux investissements
 3.9.2. Collections liées à un travail de diffusion spécifique
 3.9.3. Somme de forces
3.10. Domaines d'innovation en développement
 3.10.1. La musique NFT
 3.10.2. Video NFT
 3.10.3. Livre NFT

Module 4. Analyse des crypto-monnaies

4.1. Bitcoin
 4.1.1. Bitcoins
 4.1.2. Le Bitcoin comme indicateur de marché
 4.1.3. Avantages et inconvénients des économies fondées sur les jeux
4.2. *Altcoins*
 4.2.1. Principales caractéristiques et différences par rapport au Bitcoin
 4.2.2. Impact sur le marché
 4.2.3. Analyse des projets de liaison
4.3. *Ethereum*
 4.3.1. Principales caractéristiques et fonctionnement
 4.3.2. Projets hébergés et impact sur le marché
 4.3.3. Avantages et inconvénients des économies fondées sur les jeux
4.4. *Binance Coin*
 4.4.1. Principales caractéristiques et fonctionnement
 4.4.2. Projets hébergés et impact sur le marché
 4.4.3. Avantages et inconvénients des économies fondées sur les jeux
4.5. *Stablecoins*
 4.5.1. Caractéristiques
 4.5.2. Projets fonctionnant avec des *Stablecoins*
 4.5.3. Utilisations des *Stablecoins* dans les économies gamifiées
4.6. Principaux *Stablecoins*
 4.6.1. USDT
 4.6.2. USDC
 4.6.3. BUSD
4.7. *Trading*
 4.7.1. *Trading* dans les économies gamifiées
 4.7.2. Portefeuille équilibré
 4.7.3. Portefeuille déséquilibré
4.8. *Trading*: DCA
 4.8.1. DCA
 4.8.2. *Trading* positionnel
 4.8.3. *Day Trading*

4.9. Risques
   4.9.1. Formation des prix
   4.9.2. Liquidité
   4.9.3. Économie mondiale
4.10. Aspect juridique
   4.10.1. Réglementation minière
   4.10.2. Droits des consommateurs
   4.10.3. Garantie et sécurité

Module 5. Réseaux

5.1. La révolution des *Smart Contract*
   5.1.1. Naissance des *Smart Contract*
   5.1.2. Hébergement d'applications
   5.1.3. Sécurité des processus informatiques
5.2. Metamask
   5.2.1. Aspecta
   5.2.2. Impacts sur l'accessibilité
   5.2.3. Gestion des actifs dans Metamask
5.3. Tron
   5.3.1. Aspects
   5.3.2. Applications hébergées
   5.3.3. Avantages et inconvénients
5.4. Ripple
   5.4.1. Aspects
   5.4.2. Applications hébergées
   5.4.3. Avantages et inconvénients
5.5. *Ethereum*
   5.5.1. Aspects
   5.5.2. Applications hébergées
   5.5.3. Avantages et inconvénients
5.6. Polygon MATIC
   5.6.1. Aspects
   5.6.2. Applications hébergées
   5.6.3. Avantages et inconvénients
5.7. Wax
   5.7.1. Aspects
   5.7.2. Applications hébergées
   5.7.3. Avantages et inconvénients
5.8. ADA Cardano
   5.8.1. Aspects
   5.8.2. Applications hébergées
   5.8.3. Avantages et inconvénients
5.9. Solana
   5.9.1. Aspects
   5.9.2. Applications hébergées
   5.9.3. Avantages et inconvénients
5.10. Projets et migration
   5.10.1. Réseaux appropriés au projet
   5.10.2. Migrations
   5.10.3. *Cross Chain*

Module 6. Metaverse

6.1. Metaverse
   6.1.1. Metaverse
   6.1.2. Impact sur l'économie mondiale
   6.1.3. Impact sur le développement d'économies gamifiées
6.2. Formes d'accessibilité
   6.2.1. VR
   6.2.2. Ordinateurs
   6.2.3. Dispositifs mobiles
6.3. Types de Métavers
   6.3.1. Métaverse traditionnel
   6.3.2. Métaverse *Blockchain* Centralisé
   6.3.3. Métaverse *Blockchain* Décentralisé
6.4. Le Métaverse comme espace de travail
   6.4.1. L'idée du travail dans le Metaverse
   6.4.2. Création de services au sein du Metaverse
   6.4.3. Points essentiels à prendre en compte lors de la création d'emplois

6.5. Le Métaverse comme espace de socialisation
- 6.5.1. Systèmes d'interaction avec les utilisateurs
- 6.5.2. Mécanismes de socialisation
- 6.5.3. Formes de monétisation

6.6. Le Métaverse comme espace de divertissement
- 6.6.1. Espaces de formation dans le Metaverse
- 6.6.2. Méthodes de gestion des espaces de formation
- 6.6.3. Catégories d'espaces de formation dans le Métaverse

6.7. Système d'achat et de location d'espace dans le Métaverse
- 6.7.1. *Lands*
- 6.7.2. Vente aux enchères
- 6.7.3. Vente directe

6.8. *Second Life*
- 6.8.1. *Second Life* pionnier de l'industrie des Métaverses
- 6.8.2. Mécaniques de jeu
- 6.8.3. Stratégies de rapport coût-efficacité employées

6.9. *Decentraland*
- 6.9.1. *Decentraland* le Métaverse le plus rentable jamais enregistré
- 6.9.2. Mécaniques de jeu
- 6.9.3. Stratégies de rapport coût-efficacité employées

6.10. *Meta*
- 6.10.1. *Meta*, l'entreprise la plus influente dans le développement d'un Métaverse
- 6.10.2. Impact sur le marché
- 6.10.3. Détails du projet



Module 7. Plateformes externes

7.1. *DEX*
   7.1.1. Caractéristiques
   7.1.2. Utilitaires
   7.1.3. Implémentation dans les économies gamifiées
7.2. *Swaps*
   7.2.1. Caractéristiques
   7.2.2. Principaux *Swaps*
   7.2.3. Implémentation dans les économies gamifiées
7.3. Oracles
   7.3.1. Caractéristiques
   7.3.2. Principaux *Swaps*
   7.3.3. Implémentation dans les économies gamifiées
7.4. *Staking*
   7.4.1. *Liquidity Pool*
   7.4.2. *Staking*
   7.4.3. *Farming*
7.5. Outils de développement de la *Blockchain*
   7.5.1. *Geth*
   7.5.2. *Mist*
   7.5.3. *Truffe*
7.6. Outils de développement de la *Blockchain: Embark*
   7.6.1. *Embark*
   7.6.2. Ganache
   7.6.3. *Blockchain Testnet*
7.7. Études de marché
   7.7.1. *DefiPulse*
   7.7.2. *Skew*
   7.7.3. *Trading View*
7.8. *Tracking*
   7.8.1. *CoinTracking*
   7.8.2. *CryptoCompare*
   7.8.3. Blockfolio
7.9. *Bots* de *Tradings*
   7.9.1. Aspects
   7.9.2. SFOX *Trading Algorithms*
   7.9.3. *AlgoTrader*
7.10. Outils de minage
   7.10.1. Aspects
   7.10.2. *NiceHash*
   7.10.3. *What to Mine*

Module 8. Analyse des variables dans les économies gamifiées

8.1. Variables économiques gamifiées
   8.1.1. Avantages de la fragmentation
   8.1.2. Similitudes avec l'économie réelle
   8.1.3. Critères de division
8.2. Recherches
   8.2.1. Individuels
   8.2.2. Par groupes
   8.2.3. Global
8.3. Ressources
   8.3.1. Par *Game Design*
   8.3.2. Tangibles
   8.3.3. Intangibles
8.4. Entités
   8.4.1. Joueurs
   8.4.2. Entités à recours unique
   8.4.3. Entités à recours multiple

8.5. Sources
 8.5.1. Conditions de production
 8.5.2. Localisation
 8.5.3. Ratio de production
8.6. Sorties
 8.6.1. Consommables
 8.6.2. Coûts d'entretien
 8.6.3. *Time Out*
8.7. Convertisseurs
 8.7.1. NPC
 8.7.2. Fabrication
 8.7.3. Cas particuliers
8.8. Échange
 8.8.1. Marchés publics
 8.8.2. Boutiques privées
 8.8.3. Marchés externes
8.9. Expérience
 8.9.1. Mécanisme d'acquisition
 8.9.2. Appliquer la mécanique de l'expérience aux variables économiques
 8.9.3. Pénalités et limites d'expérience
8.10. *Deadlocks*
 8.10.1. Cycle des ressources
 8.10.2. Lier les variables économiques aux *Deadlocks*
 8.10.3. Appliquer les *Deadlocks* aux mécanismes de jeu

Module 9. Systèmes économiques ludiques

9.1. Systèmes *Free to Play*
 9.1.1. Caractérisation des économies *Free to Play* et principaux points de monétisation
 9.1.2. Architectures dans les économies *Free to Play*
 9.1.3. Conception rentable
9.2. Systèmes *Freemium*
 9.2.1. Caractérisation des économies *Freemium* et des principaux points de monétisation
 9.2.2. Architectures des économies *Play to Earn*
 9.2.3. Conception rentable
9.3. Systèmes *Free to Play*
 9.3.1. Caractérisation des économies *Free to Play* et principaux points de monétisation
 9.3.2. L'architecture dans les économies *Play to Play*
 9.3.3. Conception rentable
9.4. Systèmes basés sur le PvP
 9.4.1. Caractérisation des économies basées sur le *Pay to play* et les principaux points de rentabilité
 9.4.2. L'architecture dans les économies PvP
 9.4.3. Atelier de conception économique
9.5. Système de *Seasons*
 9.5.1. Caractérisation des économies basées sur les *Seasons* et principaux points de rentabilité
 9.5.2. L'architecture dans les économies *PvP*
 9.5.3. Conception rentable
9.6. Systèmes économiques dans les *Sandbox* ou *Mmorpg*
 9.6.1. Caractérisation des économies basées sur les *Sandbox* et principaux points de rentabilité
 9.6.2. L'architecture des économies de *Sandbox*
 9.6.3. Conception rentable

9.7. Système *Trading Card Game*
- 9.7.1. Caractérisation des économies *Free Trading Card Game* et principaux points de monétisation
- 9.7.2. L'architecture des économies de *Trading Card Game*
- 9.7.3. Atelier de conception économique

9.8. Systèmes PvE
- 9.8.1. Caractérisation des économies basées sur le PvE et principaux points de rentabilité
- 9.8.2. L'architecture dans les économies PvE
- 9.8.3. Atelier de conception économique

9.9. Systèmes de paris
- 9.9.1. Caractérisation des économies basées sur les paris et principaux points de rentabilité
- 9.9.2. L'architecture dans les modèles économiques de paris
- 9.9.3. Conception rentable

9.10. Systèmes dépendants des économies externes
- 9.10.1. Caractérisation des économies dépendantes et principaux points de rentabilité
- 9.10.2. L'architecture dans les économies dépendantes
- 9.10.3. Conception rentable

Module 10. Analyse des jeux vidéo *Blockchain*

10.1. Star Atlas
- 10.1.1. Mécaniques de jeu
- 10.1.2. Système économique
- 10.1.3. Utilisabilité

10.2. Outer Ring
- 10.2.1. Mécaniques de jeu
- 10.2.2. Système économique
- 10.2.3. Utilisabilité

10.3. Axie Infinity
- 10.3.1. Mécaniques de jeu
- 10.3.2. Système économique
- 10.3.3. Utilisabilité

10.4. Splinterlands
- 10.4.1. Mécaniques de jeu
- 10.4.2. Système économique
- 10.4.3. Utilisabilité

10.5. R-Planet
- 10.5.1. Mécaniques de jeu
- 10.5.2. Système économique
- 10.5.3. Utilisabilité

10.6. Ember Sword
- 10.6.1. Mécaniques de jeu
- 10.6.2. Système économique
- 10.6.3. Utilisabilité

10.7. Big Time
- 10.7.1. Mécaniques de jeu
- 10.7.2. Système économique
- 10.7.3. Utilisabilité

10.8. Gods Unchained
- 10.8.1. Mécaniques de jeu
- 10.8.2. Système économique
- 10.8.3. Utilisabilité

10.9. Illuvium
- 10.9.1. Mécaniques de jeu
- 10.9.2. Système économique
- 10.9.3. Utilisabilité

10.10. Upland
- 10.10.1. Mécaniques de jeu
- 10.10.2. Système économique
- 10.10.3. Utilisabilité



06

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine.***

Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.



> *Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier"*

Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.



Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière"

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.



À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



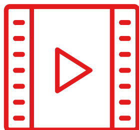
Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



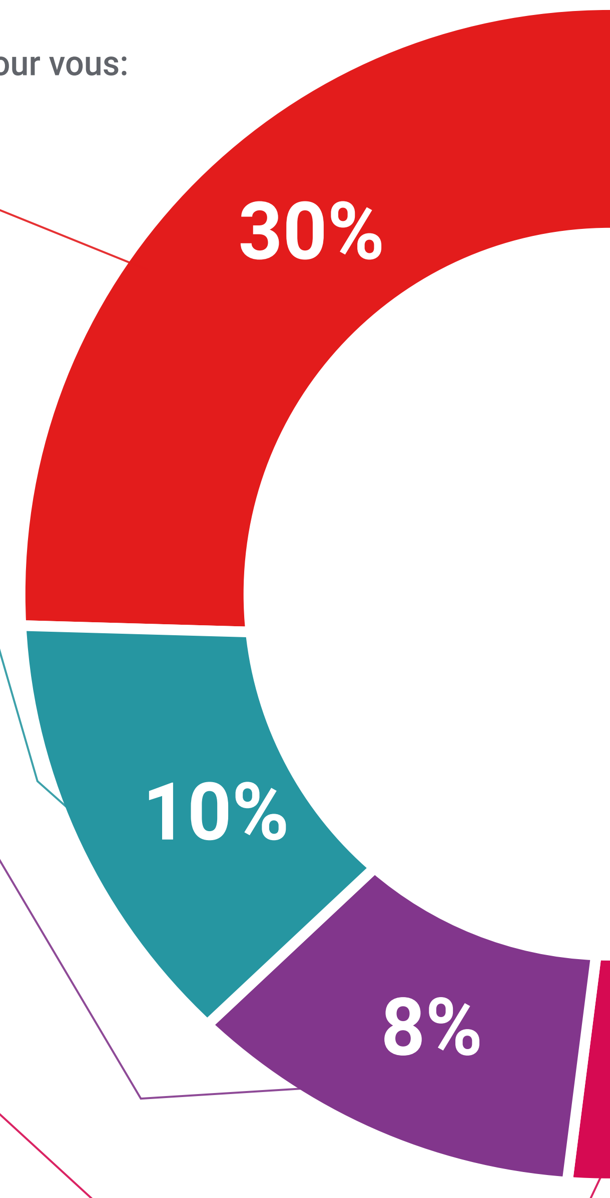
Pratique des aptitudes et des compétences

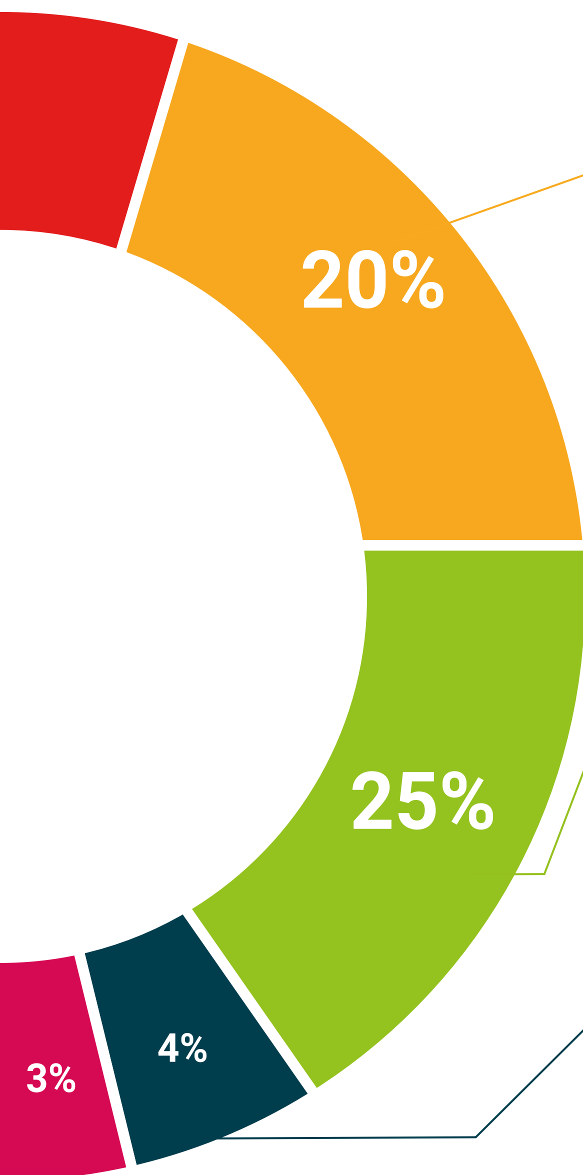
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case Studies



Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.

Résumés interactifs



Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".

Testing & Retesting



Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.

07

Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.



Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives"

Ce **Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Spécialisé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Mastère Spécialisé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos**

N.º d'heures officielles: **1.500 h.**



tech université technologique

Délivre le présent

DIPLÔME

à

Mme/M. ________________, avec nº d'identification ____________

Pour avoir finalisé et accrédité avec succès le programme de

MASTÈRE SPÉCIALISÉ

en

Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos

Il s'agit d'un diplôme spécialisé octroyé par cette Université d'une durée de 1.500 heures, débutant le dd/mm/aaaa et finalisant le dd/mm/aaaa.

TECH est une Institution Privée d'Enseignement Supérieur reconnue par le Ministère de l'Enseignement Public depuis le 28 juin 2018.

Fait le 17 juin 2020

Pre Tere Guevara Navarro
Rectrice

Ce diplôme doit être impérativement accompagné d'un diplôme universitaire reconnu par les autorités compétantes pour exercer la profession dans chaque pays.

Code Unique TECH: AFWOR23S techtitute.com/diplômes

Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos

Types de matière	Heures
Obligatoire (OB)	1.500
Optionnelle (OP)	0
Stages Externes (ST)	0
Mémoire du Mastère (MDM)	0
	Total 1.500

Distribution Générale du Programme d'Études

Cours	Matière	Heures	Type
1º	Blockchain	150	OB
1º	DeFi	150	OB
1º	NFT	150	OB
1º	Analyse des crypto-monnaies	150	OB
1º	Réseaux	150	OB
1º	Metaverse	150	OB
1º	Plateformes externes	150	OB
1º	Analyse des variables dans les économies gamifiées	150	OB
1º	Systèmes économiques ludiques	150	OB
1º	Analyse des jeux vidéo Blockchain	150	OB

Pre Tere Guevara Navarro
Rectrice

tech université technologique

*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire



Mastère Spécialisé

Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos

Modalité: **En ligne**

Durée: **12 mois**

Diplôme: **TECH Université Technologique**

Heures de cours: **1.500 h.**



Mastère Spécialisé
Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos